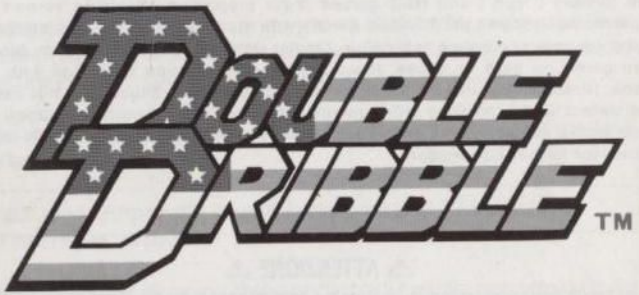
A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

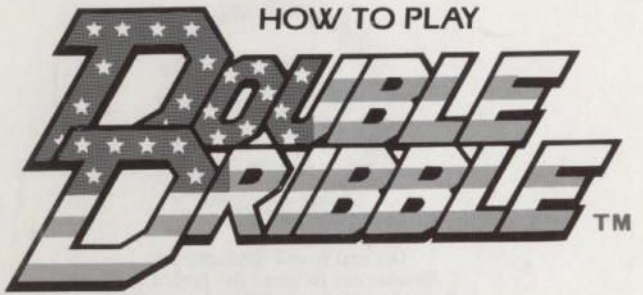


Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Double Dribble™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1988 Konami

Printed in Japan
Stampato in Giappone

NES-DW-ITA

HOW TO PLAY



KONAMI®

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of Double Dribble, one of Konami's many original arcade hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/ HOW TO BEGIN 4

Select Screen 5

Offensive/ Defensive Control 6

Game Screen 7

Slam Screens..... 8

In-Bounding The Ball/ The Three Pointer 9

Taking Care Of Your Game 10

INTRODUCTION

The World Championship Is At Your Fingertips

You're 5 on 5 against mighty Los Angeles in a championship series deadlocked at three games apiece. The last six meetings have been grueling. Your opponent's defense has been brutal, his offense awesome. But you've managed to hang tough, running your game plan, crashing the glass, forcing turnovers, and firing in three point bombs.

Now it's crunch time. The final game. And though your team is battered and bruised they still have speed to drive the lane, muscle to power past picks, talent to break free underneath, and most importantly enough heart to win.

So, primed for victory, you charge into the arena. Fans packed to the rafters cheer from the edge of their seats. Thousands of reporters wait to make you the hero or the goat.

It's all or nothing. And you're up for the challenge. Because you're a pro, ready to be crowned champion of the world.

HOW TO BEGIN

The Pre Game Warm Ups

Double Dribble, the first 5 on 5, full court home basketball game, can be played by either one or two players. If only one person plays, use control 1 and take on the computer. If you want to compete against another player, both controls are used.

Whether one or two persons play, the winner is determined by who has the most points when the final buzzer sounds.

To set up the action, press the START button on either of your controls. This creates a screen showing three categories—TIME, TEAM, LEVEL—and an END selection. (See Select Screen on page 5) Each category gives you options to choose from.

For TIME, your options are 5:00, 10:00, 20:00 and 30:00 minute periods. For TEAM, you select one of four top contenders: Los Angeles, Boston, Chicago or New York, with each team's jersey color represented at the bottom left corner of the screen. (When only one person plays, the opponent is automatically Boston.) And for LEVEL, you can choose from LEVELS 1, 2 and 3, with LEVEL 3 being the most challenging.

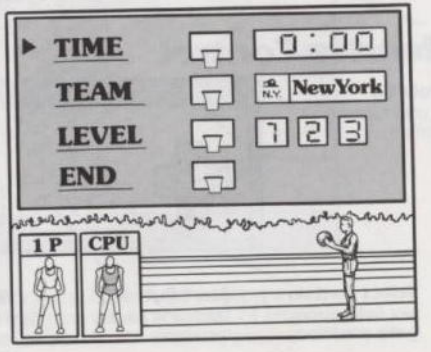
To make your selection in each category, press the A button. The player at the bottom right of the screen will take a set shot, and when the ball swishes through the net your option in that category will advance.

After you've reached the desired option, press the CONTROL PAD down. By pressing the pad down you will move the selection arrow from one category to the next.

After all three category selections have been made—TIME, TEAM and LEVEL—take a final shot at the END basket. Now your game is set up.

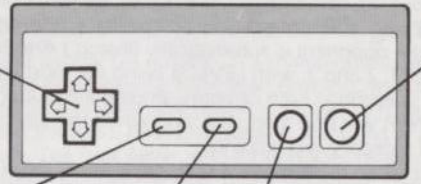
The playing of the National Anthem fades, an overhead view of the court appears, and the two teams take the court. The Jump Ball is automatic, and to control the tip you must press button B on your control.

To learn how to maneuver the players see the OFFENSIVE and DEFENSIVE CONTROL diagrams on page 6.



Select Screen

Offensive Control



Control Pad
Allows you to move only the flashing player in eight different directions.

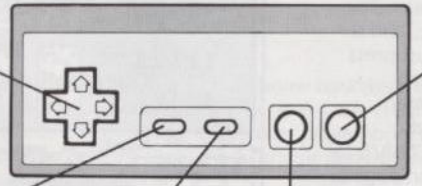
A Button
Aim your man toward the nearest receiver who will begin flashing and press A button to pass. Also use A button when taking the ball out of bounds.

Select Button
Not used during the game conditions.

Start Button
Starts and pauses the action.

B Button
Lets you shoot the ball. Press button to jump. Release it to shoot. Also use the B button when shooting free throws.

Defensive Control



Control Pad
Moves your flashing defenseman.

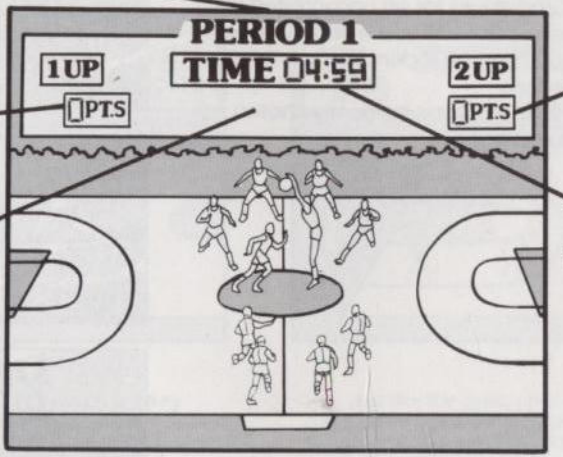
A Button
This is your steal button. To steal the ball, you must first get in front of the ball carrier and then press the A button.

Select Button
Not used during game conditions.

Start Button
Starts and pauses the action.

B Button
This is used when your flashing defenseman is out of position. When pressed, it switches your control to a defenseman closest to the opponent with the ball.

The Game Screen



Period
(One game consists of 4 periods)

2 player or computer score

1 player score

Indicates foul or violation.

Remaining time

Fouls: Blocking and pushing.

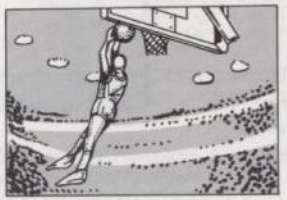
Violations:

1. Traveling
2. Holding the ball without dribbling for 5 seconds.
3. Not getting the ball across half court in 10 seconds.
4. Not taking a shot within 24 seconds of taking possession.

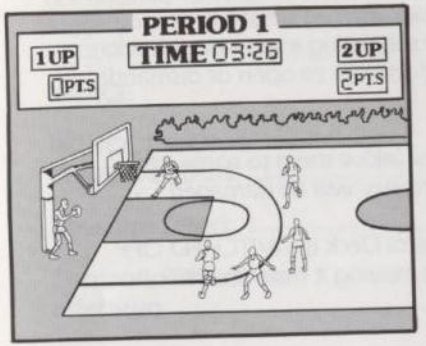
The Slam Screen

When your offensive man breaks into the open and drives for an uncontested lay-in, the slam screen will automatically appear, and one of three rim rockin' slams will light up the stadium.

The style of slam is randomly chosen by the computer.



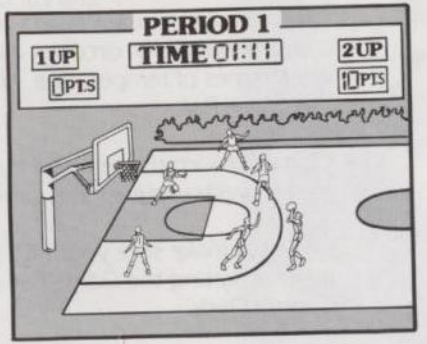
In-Bounding The Ball



Getting the ball in bounds is a key fundamental of the game. Aim your coolest, most level-headed player toward a teammate, which will cause the teammate to start flashing. Then, while holding down the control pad, push button A.

But remember. You only have five seconds to get the ball into play or it's a violation.

The Three Pointer



Just like the pros, your home court has a three point line to challenge your team's best shooter. So if you have the touch to launch pin-point jumpers from way out, you're awarded three points instead of two.

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

CONGRATULAZIONI!

Avete appena acquistato l'autentica versione di "DOUBLE DRIBBLE", uno tra i tanti successi dell'originale raccolta di video-giochi della Konami. Vi suggeriamo di leggere attentamente questo libretto di istruzioni prima di iniziare a giocare.

INDICE

INTRODUZIONE/ COME INIZIARE 12

Schermo Select 13

Controllo offensivo/ difensivo 14

Schermo di gioco 15

Schermi di schiacciata 16

Rimessa/I 3 punti 17

Precauzioni 18

INTRODUZIONE

Il Campionato del Mondo è nelle vostre mani

Siete 5 a 5 contro il potente Los Angeles in un campionato che è arrivato ad un punto morto con tre giochi a testa. Gli ultimi sei incontri sono stati estenuanti. La difesa del vostro avversario è stata brutale, il suo attacco imponente. Ma voi siete riusciti a cavarvela elaborando il vostro piano di gioco e siete stati all'altezza della situazione.

Ma ora viene il momento cruciale. L'incontro finale. E nonostante la vostra squadra sia stanca e malconcia, ha ancora la velocità per correre su e giù per il campo, i muscoli per prendere i colpi di rimbalzo, il talento per dribblare e, soprattutto, la voglia di vincere.

Così, stimolati dalla vittoria, entrate nell'arena. I vostri fans saltano e sorridono dai loro posti. Migliaia di reporters aspettano di sapere se sarete voi gli eroi.

Tutto o niente. E voi siete pronti alla sfida, perchè siete dei professionisti, pronti per essere incoronati campioni del mondo.

COME INIZIARE

La preparazione

Double Dribble, il primo gioco di pallacanestro per consolle, può essere giocato da uno o due giocatori. Se gioca un solo giocatore, usate la Pulsantiera 1 e sfidate il computer. Se volete competere contro un altro giocatore, usate entrambe la pulsantiere. In ogni caso il vincitore sarà colui che otterrà il punteggio più alto.

Apparirà uno schermo con 3 categorie: TIME, TEAM, LEVEL, e una selezione END (v. Schermo Select a pag. **13**). Ogni categoria vi fornisce delle opzioni tra cui scegliere.

Le opzioni TIME sono: 5, 10, 20 o 30 minuti di durata. Per TEAM, potete scegliere una delle 4 squadre seguenti: Los Angeles, Boston, Chicago o New York, con i colori rappresentati nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. (Nel gioco a 1 giocatore l'avversario è automaticamente il Boston). Per LEVEL, Potete scegliere i livelli 1, 2 o 3. Il 3 è il più difficile.

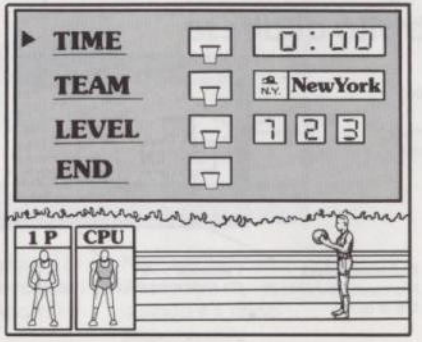
Per fare una selezione in ciascuna delle categorie, premete il Pulsante A. Il giocatore sulla parte inferiore destra dello schermo farà un tiro libero e quando la palla passa attraverso la rete, la vostra opzione in quella categoria avanzerà.

Dopo aver raggiunto l'opzione desiderata, premete la parte inferiore del Pulsante Direzionale. Così muoverete la freccia di selezione da una categoria a quella seguente.

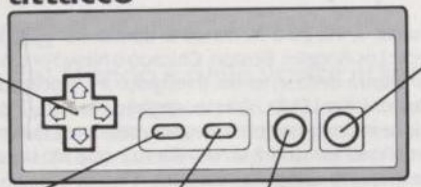
Dopo aver effettuato tutte le selezioni delle 3 categorie (TIME, TEAM e LEVEL), fate un tiro finale nel canestro END. Adesso il vostro gioco è stato preparato e può iniziare.

Apparirà il campo di gioco con i giocatori. Il salto d'inizio è automatico e per controllare l'azione dovrete premere il Pulsante B sulla vostra pulsantiera. Per imparare come controllare l'attacco e la difesa, rifatevi ai diagrammi a pag. **14**

Schermo Select



Controllo dell'attacco



Pulsante Direzionale
Vi permette di muovere solo il giocatore lampeggiante in 8 diverse direzioni.

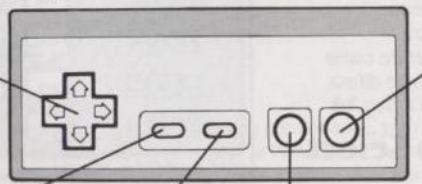
Pulsante A
Fate mirare il vostro uomo al ricevitore più vicino, che comincerà a lampeggiare, quindi premete il Pulsante A per passare. Usate questo pulsante anche quando prendete la palla di rimbalzo.

Pulsante Select
Non usato durante le fasi di gioco.

Pulsante Start
Dà il via e interrompe l'azione.

Pulsante B
Vi permette di lanciare la palla. Premete il pulsante per saltare, lasciatelo per lanciare. Usatelo anche per tiri liberi.

Controllo di difesa



Pulsante Direzionale
Muove il vostro difensore lampeggiante.

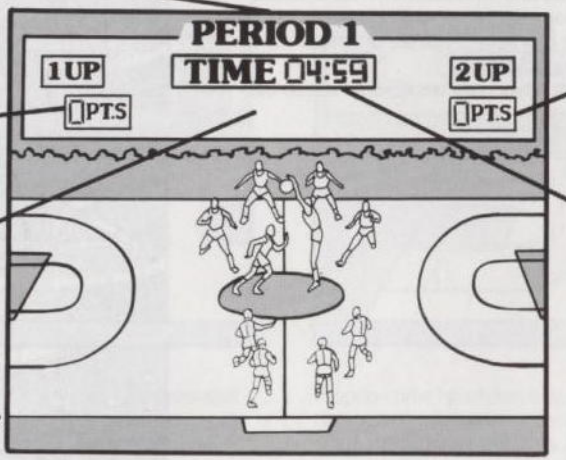
Pulsante A
E' il pulsante che vi permette di appropriarvi della palla. Dovete però prima portarvi davanti al giocatore avversario.

Pulsante Select
Non usato durante le fasi di gioco.

Pulsante Start
Dà il via e interrompe l'azione.

Pulsante B
Viene usato quando il vostro difensore è fuori posizione. Premendolo, sposta i comandi al difensore più vicino all'avversario con la palla.

Lo schermo di gioco



Period
(Un gioco è formato da 4 tempi)

Punti del giocatore 2 o del computer

Punti del giocatore 1

Indica i falli e le violazioni

Tempo rimasto

Falli: bloccaggio e spinta.

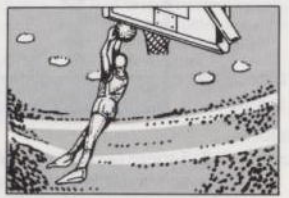
Violazioni:

1. Passi.
2. Tenere la palla senza dribblare per 5 secondi.
3. Non far passare la palla attraverso la metà campo in 10 secondi.
4. Non lanciare entro 24 secondi da quando si è preso possesso della palla.

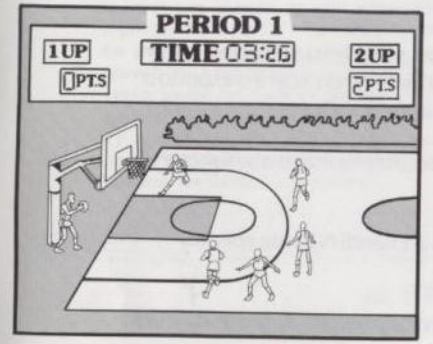
Lo Schermo di schiacciata

Quando il vostro attaccante esce allo scoperto e si prepara ad una schiacciata non contrastato, apparirà automaticamente lo schermo di schiacciata e una delle 3 videate di schiacciata illuminerà lo stadio.

Lo stile di schiacciata viene scelto a caso dal computer.

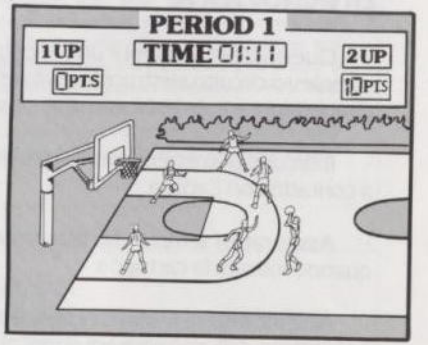


Rimessa



La rimessa è un momento fondamentale del gioco. Fate mirare il vostro giocatore più abile ad un compagno, il quale comincerà subito a lampeggiare. Quindi premete il Pulsante A mentre tenete premuta la parte inferiore del Pulsante Direzionale.
Ma ricordate: avete solo 5 secondi per rimettere la palla in gioco!

I 3 punti



Proprio come i professionisti, il vostro campo di gioco ha la linea dei 3 punti per sfidare il vostro miglior lanciatore. Se avrete l'abilità di fare canestro con un tiro da fuori area, guadagnerete 3 punti anzichè 2.

Trattate il vostro gioco Konami con precauzione

· Questo gioco Konami è un congegno ad alta precisione munito di un complesso circuito elettronico. Evitate di urtarlo, farlo cadere o esporlo a temperature estreme. Non aprire nè smontare la cartuccia.

· Il circuito può essere danneggiato se toccate i morsetti o se li mettete a contatto con l'acqua.

· Assicuratevi sempre che la scatola dei comandi NES sia spenta quando inserite la cartuccia.

· Non introdurre le dita o qualsiasi oggetto di metallo nel terminale del connettore. Ciò può causare danni al gioco.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Italiano

⚠ ATTENZIONE ⚠

NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non usare un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione con il tuo Nintendo Entertainment System (NES) o con i giochi studiati per il NES. Video giochi con scene o schemi statici possono danneggiare permanentemente uno schermo televisivo. Interrompendo un gioco per un periodo di tempo prolungato e ponendolo in pausa potresti causare un danno simile. Nintendo declina qualsiasi responsabilità per danni causati da quanto sopra descritto in quanto tale problema non è collegato a difetti di produzione della Consolle o dei giochi. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezione televisiva. Per ulteriori dettagli rivolgiti al tuo negozio di fiducia.